XBOX 360

DRAGON AGE™ II



CERO D 17才以上対象

Spike

BioWare™

EA™

警告 このゲームで遊ぶ前に、Xbox 360® 本体およびアクセサリーの取扱説明書をお読みになり、安全と健康についての重要なお知らせをご確認ください。すべての取扱説明書は、後で参照できるように保管してください。Xbox 360 およびアクセサリーの取扱説明書の更新については、http://www.xbox.com/jp/support/ をご覧ください。

ゲームで遊ぶ際の健康についての重要な警告

光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ゲームを見ている間に、原因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣（けいれん）、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- テレビから離れて座る
- 画面の小さいテレビを使う
- 明るい部屋でゲームをする
- 疲れているときや眠いときはゲームをしない

あなたやご家族、ご親戚の中に、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

CERO マークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構 (CERO) の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク（表面）及びアイコン（裏面）を表示しています。年齢区分マークは、CERO 倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。なお、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CERO の対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくは CERO のウェブサイト (http://www.cero.gr.jp/) をご覧ください。

Xbox LIVE®

Xbox LIVE を利用すると、さまざまなゲームやコンテンツを楽しむことができます。詳細については、http://www.xbox.com/jp/live/ を参照してください。

Xbox LIVE を利用するために

Xbox LIVE を利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox LIVE サービスに加入することが必要です。Xbox LIVE サービスや Xbox 360 本体とブロードバンド回線の接続に関する詳細は http://www.xbox.com/jp/ をご覧ください。

保護者による設定

保護者の方は、CERO 年齢区分などに基づき、児童や青少年がプレイできるゲームを制限したり、Xbox LIVE の各機能・サービスのご利用を簡単に制限したりすることができます。また、プレイ時間を限定することもできます。詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および http://www.xbox.com/jp/familysettings/ をご覧ください。

CONTENTS



Story

ストーリー



ダークスポーンに侵略されたフェレルデン王国を救うべく、
立ち上がったグレイ・ウォーデン。

時は竜の時代9:30年、第一次ブライトから一千年以上が経ち、
五度目のブライトが地上を襲ったのだ。

そして、ブライトの戦火から逃れるべく
ロザリングの村から避難する一つの家族がいた。

フェレルデン王国の北に位置する自由連邦の街、
カークウォールまで逃げ延びた彼らであったが、
この街もまた混沌の渦に飲み込まれつつあった。

セダス大陸最大の教派“アンドラステ教会”

共に教会が創り出した二つの組織
“サークル・オブ・メジャイ”と“テンプル騎士団”の
対立構造もまた、深刻化の一途を辿っていた。

テンプル騎士の圧政、魔道士たちの反乱。
両者に続く緊張状態はもはや限界を迎えようとしている。

この世界に、
再び血が流れようとしていた——

前作 Dragon Age: Origins のストーリー

地底から現れたダークスポーンによるフェレルデン王国への侵略戦争ブライト。
そしてそれを阻止すべくグレイ・ウォーデンとなった“フェレルデンの救世主”の活躍を描いたのが前作 Dragon Age: Origins です。
“フェレルデンの救世主”は、穢れを浴びアーチデーモンとなった古代神・美竜ユーサミエルに仲間たちと共に挑み勝利し、ブライトを鎮めたのでした。

ホーク（人間／主人公）

CV：（男性）浪川大輔　（女性）沢城みゆき

家族と共にカークウォールの街に避難してきた本作の主人公。
フェレルデン王国ロザリングの村出身。
名前と性別、そしてクラスはゲーム開始時にプレイヤーが自由に選択できる。

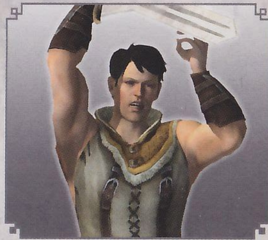








カーヴァー（人間／戦士）　CV：間宮康弘



主人公ホークの弟。オスタガーの戦いではフェレルデン兵として王国軍と共にダークスポーンと戦った。しかし軍の敗退を受け、なんとか家族と合流し、ホークと共にフェレルデン王国から脱出する。カーヴァーは常に自分の一歩先を行くホークに対し、弟としての嫉妬を隠せない未熟な青年でもある。ホークの影に埋もれた生活に嫌気がさし、やがて自らの道を歩むようになる。



ベサニー（人間／魔道士）　CV：甲斐田裕子

主人公ホークの妹。彼女の父親はサークルを脱した背教者であり、ベサニーは生まれながらにしてその力を受け継いだ。本来魔力を持った子供はサークルに預けられねばならない規則があるが、両親はベサニーをサークルから匿ったため、ベサニーの魔法はすべて父親譲りだ。物静かで繊細な妹だが、魔道士という自らの置かれた立場に常に苦悩する日々を送っている。

ヴァリック（ドワーフ／ローグ）　CV：楠見尚己



カークウォールの街の裏事情に詳しいドワーフ。ヴァリックの一族はかつて地底都市オーズマーの貴族だったが、追放され地表ドワーフとなった。物語を語るのが大好きで、ホークの一代記もまた、彼の視点から語られることとなる。愛用のクロスボウをとても大事にしており、ビアンカと名前までつけるほど。兄のバートランドは、地底回廊でひと山当てようと探検隊を組織している。



アヴェリン（人間／戦士）　CV：岡村明美

オスタガーの戦いでダークスポーンと戦ったフェレルデン王国軍の士官。王国軍が敗れた後、夫のテンプル騎士ウェズリーと共にホーク一家と合流し、共に自由連邦を目指すことになる。
幼いころから騎士になるよう育てられ、常に戦いのことだけを考えてきた無骨な女性。男性に対してとてもシャイな一面を持っており、それがホークを悩ます場面も。

イザベラ（人間／ローグ）　CV：増田ゆき



イザベラは海賊船の元船長で、妖艶な魅力を持つ美女だ。とある財宝を求めてカークウォールの街にやってきた彼女は、もともとはテヴィンターの東に位置するリヴェインの出身。前作 Dragon Age: Origins では、真珠亭と呼ばれる店に彼女が登場している。イザベラは男女の関係にとてもおおらかな考えを持っているため、生真面目な性格のアヴェリンとは、口論になることも。



メリル（エルフ／魔道士）　CV：大谷育江

デイルズエルフの伝承者マレサリの一番弟子。見た目は幼く、未熟な印象を受けるエルフの女の子だが、失われたエルフの栄光を取り戻すという大志を抱き、そのためには手段を選ばないという極端な一面も。デイルズエルフは各地を転々とする流浪の民のため、メリルは人間の習慣に疎く、ヴァリックやイザベラにからかわれることもしばしば。

アンダース（人間／魔道士）　CV：てらそままさき



Dragon Age: Origins - Awakening にも登場した魔道士。テンプル騎士団の魔道士に対する横暴に疑問を抱き、魔道士解放のために運動を続けている。元グレイ・ウォーデンのため、ダークスポーンの存在を感じ取ることもできる。アンダースの性格は Dragon Age: Origins - Awakening の時から大きく変わっているが、それには特別な理由があった…。



フェンリス（エルフ／戦士）　CV：大川透

テヴィンター大帝国の賢者の奴隷だったが、自由を求めて脱出したエルフの戦士。賢者は最強の魔法戦士を創り出すため、魔法鉱物リリウムを使ってフェンリスの皮膚に禍々しい模様を焼き付けた。フェンリスは、その皮膚を回収しようとする賢者に追われている。フェンリスは初めて手に入れた自由に戸惑いを感じながらも、自分の居場所を見つけるため戦い続けている。



Main Menu

メインメニュー

続きから

最後にセーブした続きからゲームを再開します。

ニューゲーム

最初からゲームを始めます。
クラスの詳細とキャラクターのカスタマイズについてはP12を参照してください。

前作のデータの引き継ぎについて

カスタマイズメニューで「Dragon Age: Origins のイベント」を選択すると、Dragon Age: Origins でどういう出来事が起こったか、3 種類の歴史の中から選択するか、前作のセーブデータを引き継いでプレイすることができます。

フェレルデンの救世主	高貴な生まれの若者がグレイ・ウォーデンとなり、自らの手でアーチデーモンを倒して5度目のブライトを終わらせ―そして生き延びた。 彼は常により大きな善のために行動し、友人であるアリスターをフェレルデンの王座につけた。
殉教者	若きデイルズエルフが5体目のアーチデーモンを倒すために戦い死んだことを、フェレルデンの人々は永遠に忘れないだろう。しかし彼女は皮肉に思っているはずだ。彼女の行動は、いつも他の誰かの利益になったのである。 彼女亡き後、アリスターとアノーラが共に統治する王国が残った。
妥協なき者	ある無慈悲なドワーフ貴族がフェレルデンのグレイ・ウォーデンを指揮するようになると、もはや誰も彼を止めることはできなかった。 彼はアリスターを追放し、ロゲインをアーチデーモンと戦わせて死に追いやり、アノーラだけをフェレルデンの統治者として残した。
Dragon Age: Origins からインポート	プレイした前作のデータをインポートします。前作でプレイヤーが選択した内容が本作の世界に影響を与えます。

※「Dragon Age: Origins」(本編)、「Dragon Age：Origins - Awakening」(拡張パック)のほか、ダウンロードコンテンツの「アムガラックのゴーレム」「ウィッチハント」のいずれのデータからでもインポートすることができます。
※前作のセーブデータが多数保存されている場合、インポートに時間がかかる場合があります。

ゲームをロード

セーブデータをロードします。セーブデータはキャラクターごとにわかれており、ロード画面で Ⓧ ボタンを押すとキャラクターを切り替えることができます。
各キャラクターのセーブデータリストからロードするデータを選択してください。

オプション → P8

難易度の変更をはじめ、ゲーム中の各種設定を行います。詳細は P8 を参照してください。
設定はポーズメニューのオプションからいつでも変更することができます。

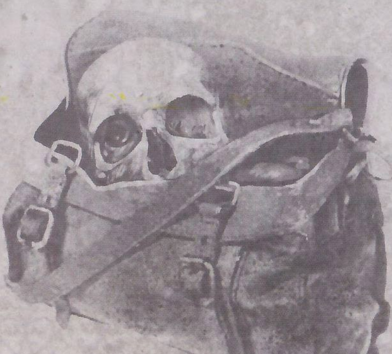


エクストラ

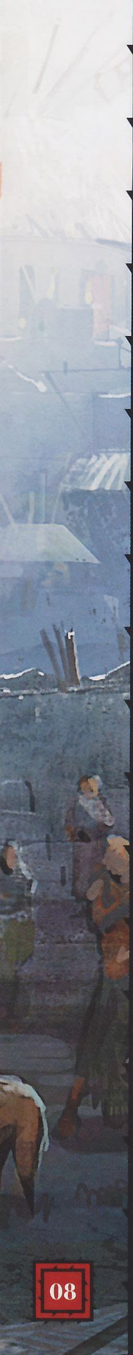
本作のクレジットと実績を閲覧することができます。

ダウンロード コンテンツ

インストール済のダウンロード コンテンツを確認することができます。







オプション

ゲーム中の各種設定を変更します。

ゲームプレイ …ゲームプレイに関する設定を変更します。

難易度設定	バトルの難易度を変更します。カジュアル→ノーマル→ハード→ナイトメアの順に難しくなっていきます。ナイトメアでは、味方にも攻撃がヒットするフレンドリーファイアが発生します。
アクションメニュー動作	アクションメニューの開き方を変更します。 **オープン／クローズ方式：**左トリガーを押すと開き、もう一度押すと閉じます。 **ホールド方式：**左トリガーを押している間だけ開き、左トリガーを離すと閉じます。
クエストヘルプアイコンの表示	クエストヘルプアイコンのオン／オフを変更します。
ゴア表現	ゴア表現の有無を変更します。
オートセーブ	オートセーブの有無を変更します。
アイテム取得可能なオブジェクトの点滅	フィールド上に落ちているオブジェクト（拾える物）を輝かせて表示するかどうかを設定します。
自動攻撃	自動的に連続攻撃を行うかどうかを設定します。

画面表示 …画面表示に関する設定を変更します。

ダメージを表示	バトル時に表示されるダメージ値の有無を設定します。
ステータス効果を表示	ステータス異常の効果テキストの有無を設定します。
戦闘の詳細を表示	バトル時に表示される効果テキストの有無を設定します。
チュートリアルを表示	ゲーム中のチュートリアル表示の有無を設定します。
グラウンドリングを表示	足下に表示される色分けされたリングの有無を設定します。
兜を非表示	フィールド時にホークの兜を着用させるかどうかを設定します。
ステータスなどを常に表示	常にメインインターフェイスを表示するかどうかを設定します。

操作方法 …コントローラーの設定を行います。

Y軸感度	カメラのY軸（縦方向）の動きの速さを調整します。
Y軸を反転	カメラのY軸（縦方向）の動きを反転します。
X軸感度	カメラのX軸（横方向）の動きの速さを調整します。
X軸を反転	カメラのX軸（横方向）の動きを反転します。

オーディオ …オーディオの設定を行います。

サウンドエフェクト	効果音の音量を調整します。
BGM	音楽の音量を調整します。
会話	会話の音量を調整します。
字幕設定	字幕表示の設定を行います。

ビデオ …画面の輝度（明るさ）を設定します。

ストレージ

ストレージ機器の変更をすることができます。

マップ → P18



フルスクリーンのエリアマップを表示します。
マップ画面に表示されるアイコンについては P18 を参照してください。
エリアマップはフィールド時に BACK ボタンを押しても表示することができます。

ジャーナル



クエストやコーデックスの確認が行えます。
「進行中のクエスト」では、現在発生しているクエストのリストが表示されます。
クエストを選択して A ボタンを押すと、アクティブクエストとしてマークが表示されます。
左トリガー、右トリガーでカテゴリーを切り替えることができます。

クエストの種類について

「進行中のクエスト」には、各種クエストのリストが表示されます。
クエストの種類と進め方については P14 を参照してください。

ゲームを終了

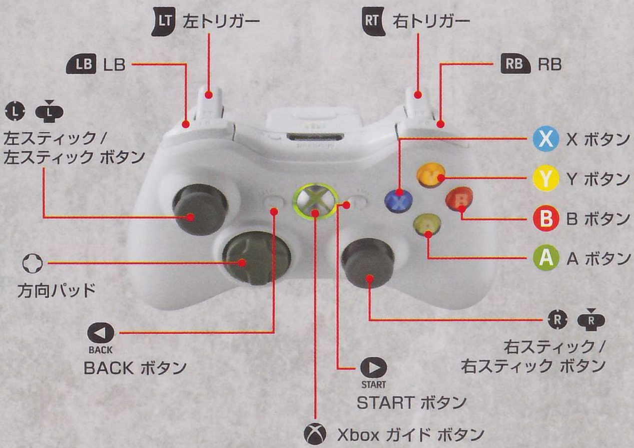
ゲームを終了してタイトルメニューに戻ります。





Control System 基本操作

Xbox 360® コントローラー



操作方法

左スティック	キャラクターの移動／項目の選択
右スティック	視点変更
方向パッド	ターゲット切り替え
Ⓐボタン	通常攻撃／調べる／話す／ドアを開く／決定する
Ⓑボタン	バトルメニューショートカット*1
Ⓧボタン	バトルメニューショートカット／会話画面のスキップ
Ⓨボタン	バトルメニューショートカット

LB	操作キャラクター切り替え
RB	操作キャラクター切り替え
LB＋RB	パーティキャラクター全選択
左トリガー（押しっぱなし）	アクションメニューの表示／ポーズ *2
右トリガー（押しっぱなし）	バトルメニューショートカットの切り替え *3
STARTボタン	ポーズメニュー（P11）
BACKボタン	エリアマップ

※1：対応するボタンを押すと、ショートカットに割り当ててあるスキルを使用します（P45）。
※2：左トリガーを押すとアクションメニュー（P44）が表示され、表示中はバトルがポーズされます。
※3：右トリガーを押すと、ショートカットの2列目を表示します。

ポーズメニュー

ゲーム中にSTARTボタンを押すとポーズメニューを開きます。左スティックでカーソルの向きを合わせて選択し、Aボタンで決定してください。

キャラクター → P24

キャラクターがレベルアップすると"能力値"、"アビリティ"のポイントを割り振って成長させることができます。また、"作戦"でキャラクターごとの行動を設定したり、"耐性"で属性耐久力を確認することができます。



セーブ

ゲームの進行状況をセーブします。最上段の「新しいセーブ」を選択すると新規ファイルにセーブを行います。すでにあるセーブファイルを選択すると、上書きしてセーブすることができます。

「Dragon Age II」はオートセーブに対応しています。特定のポイントで自動的にセーブが行われます。
※セーブ中は本体の電源を切らないでください。
※セーブには6.5 MB以上の空き容量が必要です。

ロード

セーブデータをロードしてゲームを再開します。リストの中から使用するファイルを選択し、Aボタンで決定してください。ロード画面でXボタンを押すとロードするキャラクターを変更することができます。

アイテムリスト → P32

各キャラクターの装備を変更したり、アイテムの管理などを行うことができます。
アイテムリスト画面での装備の仕方と詳細についてはP32以降を参照してください。



Character Creation キャラクタークリエイション

キャラクターの作成

メインメニューで「ニューゲーム」を選択すると、クラスと性別を選択した後にチュートリアルバトルが始まります。その後のキャラクタークリエイションでは、主人公の名前と容姿、性別を変更したり、使用するクラス(職業)を選択してください。



クラスと性別

クラス（職業）と性別を選択します。性別によって能力に違いは生じませんが、性別によってイベントの内容に変化が生じることもあります。クラスは、戦士・魔道士・ローグの3種類の中から選択できます。クラスによって初期時の能力に以下のような違いがあります。

	戦士	魔道士	ローグ
能力値ボーナス	+3 筋力	+3 魔力	+3 器用さ
	+2 丈夫さ	+2 精神力	+2 狡猾さ
	+1 精神力	+1 狡猾さ	+1 精神力
アビリティ	ポメルストライク	マインドブラスト	スタンボム
体力	160	100	125
スタミナ/マナ	105	160	130
スタミナ/マナの回復	敵を倒す度回復	時間で回復	攻撃ヒットの度回復

カスタマイズ

外見	容姿の変更を行います。プリセットの中から容姿を選び、各パーツを変更してください。左側2つのプリセットはパーツの変更ができません。
ポートレート	キャラクターのポートレート（顔アイコン）の表示を変更します。
名前	主人公の名前を変更します。
Dragon Age: Origins のイベント	Dragon Age: Originsでどういう出来事が起こったか、3種類の歴史の中から選択するか、前作のセーブデータを引き継いでプレイすることができます。
ゲームを開始	上記の設定でゲームを開始します。

”ホーク”とは苗字で、名前はプレイヤーが自由に入力することができますが、ゲーム中は他のキャラクターから”ホーク”と呼ばれることになります。

クラスの特徴

各クラスにはそれぞれ特徴があり、能力や使用できる武器、戦い方が大きく違ってきます。アビリティの詳細についてはP27を参照してください。また、魔道士を選んだ場合と、戦士・ローグを選んだ場合でストーリーが大きく変化します。

戦士

上級クラス



アビリティ



片手武器や両手武器による接近戦を得意とする。体力値が高く、重厚な防具の数々を装備できるため、パーティの盾役の役割も任せられる。
スタミナを消費することで強力な攻撃アビリティを使用できる。



ローグ

上級クラス



アビリティ



軽快な動きで二刀の短剣で斬りかかったり、離れた位置から弓を放つといった戦闘スタイルが特徴。
体力が低いが、多彩なアビリティがそれを補う。
ローグのみが、宝箱の解錠や罠の解除が可能となる。



魔道士

上級クラス



アビリティ



攻撃、回復、補助などさまざまな魔法を操る魔道士。体力がもっとも低く、装備も軽装なため、敵と距離を置いて戦うのが基本となる。
魔法による攻撃やパーティの補助をしたりと多彩な役割が担える。



Field
フィールド

クエスト

ゲーム中は、さまざまなクエストが発生します。物語の根幹に関わるメインクエストをクリアすることで物語が進んでいきます。
各クエストの詳細はジャーナル(P9)画面で確認することができます。



クエストの進め方

物語を進めていると、次の目的地がマップ上にアイコンで表示されます。マップを確認しながらその場所に向かってみましょう。目的の場所や人物の上に、目的地を表すアイコンが表示されます。



マップでクエストのアイコンの場所を確認



フィールド上のアイコンのある場所へ向かう



クエストの目的地



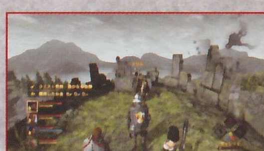
新たなクエスト

クエストの種類

メインクエスト	物語のメインとなるクエストです。クリアすることで物語が進展します。 メインクエストは、マップ上で大きなアイコンで表示されます。
セカンダリークエスト	メインクエストに関係のある二次的なクエストです。
サイドクエスト	物語とは関係のないサイドクエストです。
仲間クエスト	特定の仲間に関連したクエストです。

クエストの完了

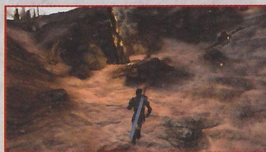
クエストの内容はさまざまです。
その場で達成して完了するものもあれば、依頼人に報告したり、さらにクエストがアップデートされる場合もあります。クエストを達成するとパーティ全員に経験値が得られるほか、アイテムやお金が手に入る場合もあります。



フィールドでの行動

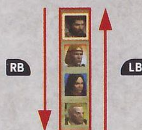
フィールドではキャラクターを操作し、さまざまな場所を動き回ってみましょう。
気になるところは細かく調べ、多くの人々と会話することが大切です。

移動



フィールドでは左スティックでキャラクター操作、右スティックで視点操作を行って移動します。
操作キャラクターを切り替えることで、主人公のホーク以外にパーティ内のキャラクターで移動することもできます。

キャラクターの切り替え



画面左下にはキャラクターのポートレートが表示されています。RB で下のキャラ、LB で上のキャラに切り替わります。
LB と RB を同時に押すと、全キャラクターを選択します。

フィールドのオブジェクト

フィールドにはさまざまなオブジェクトが存在します。近づいて A ボタンを押すことで調べたり手に入れたりすることができます。これらのオブジェクトはキラキラと輝くようなエフェクトが表示されます。



死体
フィールドに放置されている死体や骨などからは、武器や防具、アクセサリー、お金などが手に入ります。自分で倒した敵からも回収しましょう。



コーデックス
ゲーム中はコーデックスと呼ばれる多彩な文献が至る場所で発見できます。
真実を知ることができるだけでなく、経験値も得られます。



宝箱
宝箱の中身からは、きっとさまざまな恩恵を受けられるでしょう。鍵がかけられているものは、ローグの能力が高ければ解錠できるかもしれません。



生産アイテム
山道などには生産（P21）に必要な素材が生えていたりすることもあります。
生産アイテムを手に入れると経験値も得られます。

ロックの解除について

宝箱の解錠に必要な能力値は「狡猾さ」です。どんな宝箱も開けられるように狡猾さを高めたローグを一人育てておくのもいいでしょう。

会話

会話の中では随所で選択肢が現れ、選択した内容によって各キャラクターとの関係が変化したり、バトルが始まったり、物語の展開に大きな影響を与える場合もあります。
選択肢には、内容と共に態度や行動を表すアイコンが表示されるので選択の参考にするといいでしょう。なお、会話のシーンは Ⓧ ボタンでスキップすることができます。



アイコンと態度

- 相手に協力的だったり、良い態度を取ります。
- そつなく相手に好かれるような振る舞いをします。
- 機転を利かせたしゃれっ気のある受け答えをします。
- チャーミングに振る舞います。
- 攻撃的な言動や行動を取ります。
- 一気に核心を突くような言動を取ります。
- 相手と戦うことを望んだり、会話の末に相手を葬り去ったりします。
- 自分の代わりに仲間に行動させたり会話をさせたりします。
- 相手とのロマンスを求めるかのように甘い言葉をかけます。
- ロマンスに終止符を打ったり、プロポーズを断るなどの言動を取ります。
- 相手の意見に同意や承諾をします。
- 相手の意見に反対や拒否をします。
- いくつかの考えられる道から1つを選びます。
- 解決の糸口につながる特別な選択をします。
- 金銭を要求したり、相手に恵んだりお金で解決しようとします。
- 嘘をつきます。
- 話を掘り下げるため、相手にさまざまな質問をします。

フレンドとライバル



仲間となるキャラクターは、それぞれ違った境遇や考え方を持っています。
ホークの行動に応じて、彼らのホークに対する「フレンド」と「ライバル」の評価が変動します。ただし「ライバル」が必ずしも悪いわけではなく、「ライバル」とは、あくまで意見や立場の相違を示すものであることを覚えておきましょう。

・フレンド／ライバルゲージ

フレンド／ライバルゲージ



ホークの会話の中でホークの決定や選択を支持する時は「友好度」が増加し、より「フレンド」に近づきます。逆に反対する場合は「敵対度」が増加し、より「ライバル」に近づきます。フレンド／ライバルゲージはキャラクターレコードで確認することができます。

・パッシブアビリティのアンロック



フレンド／ライバルゲージがどちらかにMAXになると、各キャラクター固有のパッシブアビリティがアンロックされます。

・仲間との会話の発生

フレンド／ライバルゲージが一定まで増えると、各キャラクターの家などで、新たな会話イベントが発生することがあります。

ロマンス



ホークと仲間は、会話を重ねることで好感度が変化し、好感度に応じて仲間のホークに対する態度や考え方が変化するようになります。
さらに関係が進展すると、パーティメンバーと恋愛関係に発展する場合もあります。
ロマンスが発生するキャラクターは決まっており、またその人物とロマンスに持ち込めるかはホークの性別や会話の選択内容によります。



マップ

フィールド時は画面右上に簡易マップが表示されます。また BACK ボタンを押すとさらに詳細なエリアマップがフルスクリーンで表示されます。目的地や各種施設の場所を確認する際に活用しましょう。

マップのアイコン

マップ上にはさまざまなアイコンが表示されます。また、BACK ボタンを押してエリアマップを開き、Ⓧ ボタンを押すと、そのエリア内の主要な場所に名前を表示して確認することができます。

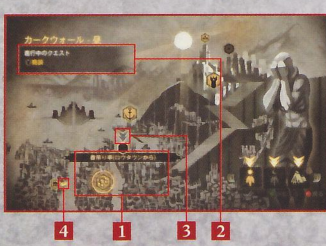


アイコンの意味

	現在地		エリアの目印となるマップピン		お店
	仲間の現在地		新たに発生したクエスト		別のエリアへ
	同行するNPCの現在地		クエストの目的地		ワールドマップへの出口
	敵の現在地		仲間の家		

ワールドマップ

フィールドからワールドマップの出口へ出ると、ワールドマップ画面に切り替わります。移動したいエリアを選択して Ⓐ ボタンで決定すると移動することができます。
左トリガー、右トリガーで「カークウォール - 昼」「カークウォール - 夜」「自由連邦」に切り替えることができます。



1 移動エリアです。選択するとそのエリアに入ることができます。

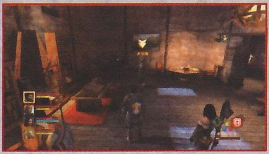
2 そのエリアで発生するクエストの一覧です。

3 クエストの発生を表すアイコンです。大きいアイコンはメインクエストです。

4 ホークの家に新たな手紙が来ていることを表します（P22）。

仲間の家

仲間には、それぞれ自分の家や拠点としている場所がカークウォールのどこかにあります。
彼らのもとを訪れることで、さまざまなイベントや会話が発生することがあります。



◆ 仲間とのイベント

仲間の家に訪れると、仲間の頭上にクエストアイコンが表示されていることがあります。彼らと会話をすることで仲間クエストが発生したり、ロマンスに発展することもあるかもしれません。

◆ パーティの変更

仲間の家、拠点から外へ出る時は、自動的にパーティメンバーの入れ替え画面が表示される場合があります。パーティにはホーク以外に最大３人のメンバーを入れることができます。



Ⓨボタン	現在選択しているメンバーを全員外す
Ⓐボタン	キャラクターを加える／外す
Ⓧボタン	入れ替えを終了

メンバーについて

黒く表示されている仲間は、物語の展開上選ぶことのできないキャラクターです。
また、イベントによっては必須で出撃する仲間がいる場合があり、選択ウインドウにロックアイコンが表示され、自動的にパーティに加えられます。

◆ パーティメンバーの入れ替え

フィールドには右のようなモニュメントがあり、ここで同様にパーティの入れ替えを行うことができます。



負傷の回復について

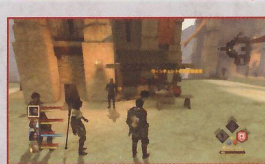
キャラクターが死亡すると、復活後に負傷状態になります（P38）。この状態異常は街の中などでも継続されますが、「パーティの変更」でパーティメンバー入れ替え画面になると、状態が自動的に回復します。治療キットの節約にもなるので活用するといいでしょう。

各種施設

カークウォールの各エリアには、商人たちがアイテムの売買を行っているお店をはじめ、さまざまな施設が軒を連ねています。

お店

武器、防具、アクセサリーの装備品や、消費アイテムの売買を行えます。
お店では、店主ではなく店先にある「売り場」を選択して決定してください。なお、売却したアイテムは、そのお店を離れるまで店頭で売られるので買い戻すことも可能です。



▸ 売る

売りたい項目を選択して Ⓐ ボタンで売却します。左トリガー、右トリガーでアイテムのカテゴリーを切り替えます。Ⓨ ボタンを押すとすべてのジャンク (P33) を売却することができます。

▸ 買う

買いたい項目を選択して Ⓐ ボタンで購入します。
左トリガー、右トリガーでアイテムのカテゴリーを切り替えます。現在装備しているアイテムと、選択中のアイテムを比較して購入するといいでしょう。



1 アイテムカテゴリーです。
左トリガー、右トリガーで切り替えます。

2 現在の所持金です。

3 アイテムの名前とアイコンです。

4 そのアイテムの金額です。

5 ☆の数は、装備するキャラクターに対するそのアイテムの価値をおおよそで表しています。
☆2つが通常のバランスの目安になります。

6 装備中のアイテムです。

7 選択中のアイテムです。

通貨単位について

通貨には金銀銅の3つがあります。100銅=1銀、100銀=1金に換算されます。

生産

生産ショップでは、ポーションや毒、爆弾、ルーンといったアイテムを作成（購入）することができます。
なお、アイテムの生産はホークの家でもすべて行うことができます。

ポーション

回復に欠かせないエルフルートポーションをはじめ各種ポーションを作成します。

毒・爆弾

攻撃時の補助として役立つ毒や爆弾を作成します。

ルーン→ P23

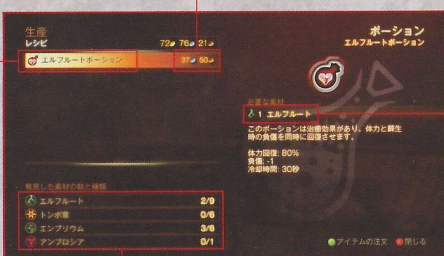
武器、防具へのエンチャントに必要となるルーンを作成します。

▸生産（オーダー）の仕方

生産を行うには「レシピ」と「素材」が必要になります。生産画面ではレシピを所持しているものだけがリストに表示されます。
作成したいレシピを選択すると、右側に必要素材が表示されるので、条件を満たしていれば、Ⓐボタンで作成ができます。なお、生産にかかる金額はアイテムによって異なります。

金額

レシピ



必要素材

所持素材

レシピと素材の入手

レシピはショップで売っていることもあります。
素材の多くは、特に自由連邦のエリアの山道などで見かけることが多いでしょう。

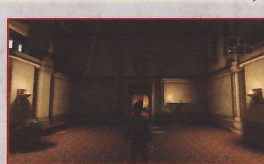


家

カークウォールにはホーク一家の住む家があります。物語が進むと家の場所が変わり、中でできる行動も増えていきます。

ホークの家

ホークの家では、アイテムの生産のほか、保管庫でアイテムの預け入れ、手紙によるクエスト受注、武器・防具へのエンチャントといった行動が行えるようになります。



生産（P21）

街のショップと同様にアイテムを作り出すことができます。

保管庫

部屋にある保管庫では、所持しているアイテムを預けたり、引き出したりすることができます。
ホークが持ち歩けるアイテムには限度があるので、重要なアイテムは預けておきましょう。



◆ 預ける

アイテムリストの中から、預けたいアイテムを選択して Ⓐ ボタンで決定してください。
Ⓨ ボタンを押すとジャンクの中のすべてのアイテムを預けることができます。

◆ 引き出す

引き出すアイテムをアイテムリストの中から選択して Ⓐ ボタンで決定してください。
所持限度を超えて引き出すことはできません。

ホークへの手紙

書き物机を調べると、ホークに届いている手紙を見ることができます。手紙を選択して Ⓐ ボタンを押すとチェックマークがつき、クエストを受けることができます。新たな手紙が届いている場合は、ワールドマップのホークの家に手紙のアイコンが表示されます。



エンチャント

物語が進むと、サンダルという名の人物が登場します。
彼の横にある「エンチャント器具」を選択すると、武器や防具にルーンをはめこんでさまざまな効果を付加することができます。

▸ ベースとなるアイテムの選択



エンチャントは、「ルーンスロット」がある武器・防具にしかできません。アイテムリストからエンチャントに使用するアイテムを選択してください。
アイテム選択画面で左トリガー、右トリガーを押すと武器、防具を切り替えることができます。

▸ ルーンの選択



続けて、使用するルーンをリストから選び、Ⓐボタンで決定すると最終確認画面が表示されます。
良ければⒶボタン、やり直す場合はⒷボタンを押してください。

ルーンについて

エンチャントができるのは「ルーンスロット」がある武器・防具のみです。一度エンチャントに使用したルーンは取り外すことはできません。ただし、すでにルーンがはめられている場合は、新たにほかのルーンをはめることで付け替えることができます。

▸ 仲間の防具のアップグレード

仲間の防具はストーリー進行に応じて変化することがありますが、自由に変更はできません。
その代わり、アップグレードを購入することで、エンチャントが可能になります。
アップグレードはショップで売っていたり、フィールドなどで手に入ることもあります。



Character キャラクター

キャラクターの強化

経験値が一定までたまると、各キャラクターはレベルアップします。レベルアップ時に得たポイントを自由に割り振ってキャラクターを強化することができます。

能力値

キャラクターには、6種類の基礎能力があり、それらの能力が体力やマナの最大値、クリティカルヒット率などの色々なステータスに影響を与えます。また、武器、防具のアイテムには、装備するために必要な能力値があり、それに満たない場合は装備することができません。



能力値画面の見方



1 各能力に割り振られている総合値です。

2 能力値の項目です（P25）。

3 影響を与えるステータスと数値です。

効果耐性	物理効果や属性効果に対する抵抗力
クリティカル率	武器攻撃時のクリティカルヒット率
魔法耐性	魔法に対する抵抗力
クリティカルダメージ	クリティカルヒットで与えるダメージ量
スタミナ／マナ	スタミナ/マナの最大値
体力	体力の最大値
DPS	一秒あたりのダメージ（Damage Per Second）

ポイントの振り分け

経験値が一定まで溜まってレベルアップすると、1レベルにつき3ポイントの能力値が得られます。アップさせたい項目を選択し、Ⓐボタンで割り振ってください。
やり直したい場合はⒷボタンで戻ることができます。

能力値	
筋力	戦士の武器による通常攻撃力のアップにつながります。 全クラスに共通して、ノックバックや炎に対する耐久力をアップさせます。
器用さ	ローグの武器による通常攻撃力のアップにつながります。 全クラスに共通して、武器攻撃時のクリティカルヒット率をアップします。
魔力	魔道士の魔法攻撃力のアップにつながります。 全クラスに共通して、魔法に対する抵抗力をアップします。
狡猾さ	クリティカルヒットで与えるダメージ量をアップします。また、ローグが解錠できる宝箱や解除できる罠のランクが、10ポイントごとにアップします。
精神力	魔道士の場合はマナの最大値、戦士、ローグの場合はスタミナの最大値がアップします。
丈夫さ	全クラスに共通して、体力の最大値がアップします。

攻撃力	装備している武器で防御力がゼロの敵に与えるダメージ値です。 DPSは一秒あたりのダメージ（Damage Per Second）を表します。
命中	武器や杖による通常攻撃の命中率を表します。
回避	敵の攻撃に対する回避成功率を表します。
防御力	敵から受けるダメージに対する防御力を表します。

仲間のレベルアップについて

仲間たちは、パーティに加わっていなくてもホークのレベルに合わせて成長します。
しばらくパーティに入れていなかった仲間を加える場合は、能力値とアビリティのポイントが溜まっているので忘れずに振り分けておきましょう。

アビリティ

各クラスには特定のアビリティが備わっており、ポイントを割り振って習得することで、バトル中にその能力を使用することができます。自由にアビリティを習得していくことで、さまざまな能力を持ったキャラクターを作り上げることも可能です。



アビリティツリー



各キャラクターのアビリティを開くと、多くのアイコンが並んだアビリティツリー画面が表示されます。アイコン同士がラインでつながっており、習得条件を満たすと先のアビリティが習得できるようになります。

ポイントの割り振りと必要条件

キャラクターがレベルアップすると、1レベルにつき1アビリティポイントが得られます。アビリティツリー画面で習得したいアビリティを選択し、Ⓐボタンを押して習得します。赤い文字で習得条件が表示されるアビリティは、条件を満たすまで習得できません。

アビリティのタイプ

アビリティには大きくわけて以下の4タイプがあります。
アビリティツリーの中で、アイコンの形と大きさで区別がつくようになっています。

パッシブアビリティ

丸いアイコンはパッシブアビリティです。習得すると自動的に効果が得られ、マナやスタミナを消費したり、バトル中にアクションメニューを操作することはありません。

アクティブアビリティ

菱形のアイコンはアクティブアビリティです。各クラスごとに幅の広いアビリティがそろっており、マナやスタミナを消費して使用することで効果を発揮します。
アクティブアビリティを使用するとアイコンが暗く表示され、クールダウンが完了するまで再度使用することができません。アクションメニューの右に格納されます。

持続系アビリティ

六角形のアイコンは持続系アビリティです。アイコンを選択して使用すると効果が発揮され、もう一度アイコンを選択して終了するまで効果が持続されます。使用中はマナやスタミナの上限が下がったり、相対する系統の持続系アビリティは併用できないなどの制約があります。アクションメニューの左に格納されます。

アップグレード

小さい形をしたアイコンは、元となるアビリティ(大きなアイコン)のアップグレードです。元となるアビリティを強化します。

各クラスのアビリティツリー

戦士、ローグ、魔道士の各クラスにはそれぞれ６種類のアビリティツリーと３種類の上級クラスが用意されており、さらにその中に数多くのアビリティがツリー状に繋がっています。上級クラスを得るためには上級クラスポイントが必要となりますが、上級クラスポイントはレベル7とレベル14でホークに付与されます。

戦士

上級クラス

リーヴァー
儀式を施したドラゴンの血を味わった戦士のことを人々はリーヴァーと呼びます。
リーヴァーとなった戦士たちは死を決して恐れず、敵の苦しみからエネルギーを獲得します。

テンプル騎士
教会の下でその強い力を振るうテンプル騎士は、サークル・オブ・メジャイの守護者であり、背教者や呪術師を狩る者として存在します。テンプル騎士は調合されたリリウムを摂取することで敵の魔法耐性や呪文を妨げる能力を得ることができます。

バーサーカー
誰でも怒りに震えることはありますが、バーサーカーだけがその怒りを激しいパワーへと変換し、敵の鎧や体を引き裂くことができます。

アビリティツリー

片手武器・盾
片手持ち武器での攻撃には両手持ち武器ほどの威力こそありませんが、盾の扱いに慣れた戦士であれば、敵からのダメージを減少させたり、敵を転倒させたりすることができます。

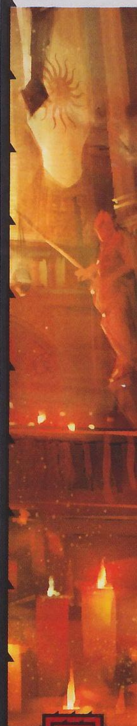
両手持ち
両手持ちの武器に熟達した戦士は、敵をより広範囲に切り裂いて莫大なダメージを与えることができるでしょう。しかし、当然ですが盾による守備は行なえません。

バトルマスター
バトルマスターは、いわば効率的な殺人マシーンです。仲間と共に戦う時にはリーダーシップを発揮し、味方を鼓舞して戦闘の流れを変えることでしょう。

ディフェンダー
ディフェンダーは生存術に特化しています。前線で敵の攻撃を受け止め、パーティ後方のメンバーが傷つくことを防ぐといった活用法もあるでしょう。

ヴァンガード
「攻撃こそ最大の防御」が、ヴァンガードの信条です。
その自信は、強力な攻撃と容赦ない技に裏打ちされています。

ウォーモンガー
ウォーモンガーは相手の敵意を操る専門家であり、敵の注意を自分に向け、気絶させるアビリティを有しています。ウォーモンガーに戦いを挑んだものは、切り裂かれ血の海へ沈められる運命にあるでしょう。





ローグ

上級クラス

アサシン

相手を殺して金を手に入れることは誰にでもできますが、アンティヴァのしきたりを実践するアサシンは、殺しにも美学を追究します。ターゲットに接近して殺すのか、離れた場所から殺すのかは状況によって異なりますが、どのアサシンも敵の弱点を突くのに長けた恐ろしい捕食者であることに変わりありません。

デュエリスト

デュエリストは単独のターゲットを探しだし、その敵を素早く倒すことに長けています。
洗練されたオーレイの街に比べて、カークウォールでは決闘の心得があまり浸透していないものの、その力を認められたローグであれば、訓練を施してくれる者はいくらでも見つけられるでしょう。

シャドウ

敵を欺き待ち伏せて、何気ない素振りで強烈な攻撃を浴びせます。
カークウォールには、こうした技術の熟練者が多数存在し、見所のある者に代々その秘密を伝授しています。

アビリティツリー

弓

弓を使って戦っていこうと考えているのであれば必須のアビリティツリーと言えるでしょう。
遠くの敵を狙い撃ち、味方を守ることも彼らの重要な仕事です。

二刀流

ローグは、両手に強力な武器を装備できます。このアビリティツリーでは、二刀流に関係するアビリティを習得することができます。

サボタージュ

敵を麻痺させ弱体化させるなど、直接戦闘を支援するようなアビリティが充実しています。

スカウンドレル

このアビリティツリーに熟達したローグは、敵の弱点を突き、戦いの流れを操ることに長けるでしょう。

スペシャリスト

スペシャリストは正確さ、力、そして速さに特化することで、敵を圧倒します。

サブターヒュージ

トリッキーな動きやかく乱戦法を用いて、戦闘を有利に進めます。

上級クラス

ブラッドメイジ
"呪術師"とも呼ばれるブラッドメイジは、その強大な魔力だけでなく、精神を支配する能力によって恐れられています。
テンプル騎士団の容赦ない廃絶活動によって追いつめられた良識ある背教者たちが、ブラッドマジックに手を染めてしまうことも多いといわれています。

フォースメイジ
フォースメイジは戦場で大活躍します。
自然の理をねじ曲げ、敵を破壊し、揺さぶり、弱体化させます。カークウォールのサークルではこの上級クラスを選ぶ魔道士が普通よりも多く、研究が盛んになった結果この魔法はとても洗練されたといわれています。

精霊の癒し手
創造魔法をマスターした魔道士たちは精霊の癒し手と呼ばれ、テンプル騎士から厳しい監視を受けています。仲間の能力を強化したり、回復させたりするその力は激しい戦闘を生き抜く上で大きな助けとなることでしょう。

アビリティツリー

元素魔法
火と氷の元素に熟達し、それらを扱う魔法を習得できます。

原初魔法
大地と空を操ることに熟達し、それらを扱う魔法を習得できます。

精霊魔法
精霊魔法は敵の耐性の一部を無視して敵に内面から働きかけ、効果的に敵へ反撃できます。

神秘魔法
神秘魔法の力の根源はフェイドの深奥にあると言われています。
その力は時には味方を守り、時には敵を完膚なきまでに破壊することでしょう。

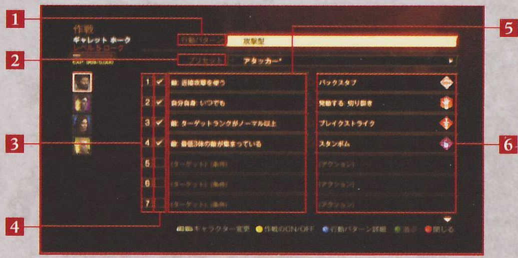
創造魔法
創造魔法を学んだ魔道士は傷を癒し、パーティメンバーを強化します。
戦闘においても回復を中心に、強力な味方となってくれることでしょう。

減衰魔法
フェイドの混沌により生み出された減衰魔法は万物の法則をねじまげ、恐ろしい幻影で敵を罠にかけます。

作戦

パーティ内のキャラクターは、作戦でそれぞれに細かい行動指示を与えることで、戦略性の高い戦い方ができるようになります。
各自バラバラに散らばって戦うよりも、攻撃対象を絞って集中攻撃をしたり、プレイヤーのフォローをさせたりと状況に応じた作戦を用意するといいでしょう。

作戦画面の見方



1 行動パターン：各キャラクターの行動、役割を切り替えます。

2 プリセット：設定のセットを切り替えます。

3 行動の優先順位です。番号が若いほど行動が優先されます。
番号を選択して Ⓐ ボタンで決定すると、その行動の順番を動かすことができます。

4 チェックマークを入れるとアクティブ、外すと非アクティブになります。

5 行動のターゲットや状況を設定します。
ここで設定した状況になると、6 番の各種アクションをおこします。

6 アクションを設定します。

※設定スロットの数は、キャラクターが成長すると増えていきます。

行動パターン

各キャラクターのバトル時の行動方針や役割を設定します。キャラクターには、それぞれ最初からいずれかの行動パターンが割り当てられているので、変更しておくといいでしょう。
行動パターンの項目にカーソルを合わせ、左スティックの左右で切り替えることができます。

デフォルト	プレイヤーが攻撃をしかけるまで、敵が視界に入っても攻撃しません。
反撃型	敵とは距離を取り、敵を追いかけたり積極的に攻撃はしません。
攻撃型	視界に敵が入ると積極的に攻撃をしかけるようになります。
間接攻撃型	敵を見つけると距離を取って遠距離攻撃をしかけます。
非戦闘型	近接戦闘を避け、攻撃指示を待つなど慎重な行動を取ります。
防御型	敵の深追いはせずに、プレイヤーの近くにとどまります。
タンク型	強力な攻撃で積極的に敵を攻撃し、敵の注意を自分へ引きつけます。

プリセット

あらかじめ用意されている行動のセットです。キャラクターがアビリティを新たに覚えていくと、自動的に行動セットに組み込まれていきます。
プリセットの内容も自由に編集することが可能です。なお、作戦画面で Y ボタンを押すと行動欄が暗転し、設定したプリセット行動を無効にできます。

プリセットの設定の仕方

設定を行う前に、まずは目的を決めておくことが大切です。例えば、敵の集団が現れた時にファイヤーボールで一網打尽にしたいとしましょう。その場合は以下の手順になります。

画面左の欄の１つを選択し、A ボタンで決定して「ターゲット」ウインドウを開きます。

▼

多くの敵をターゲットにしたいので、この場合は「敵」→「密集度合」を選び、「最低3体の敵が集まっている」にしておきましょう。

▼

次に右隣の欄を選択して、行動を選択します。「アビリティを使用」→「ファイヤーボール」を選択すればアイコンと共に行動が登録されます。

ほかにも、例えば「ホークが倒れそうになった時に体力を回復してほしい」という場合であれば、まず回復アビリティの「ヒール」を持っているキャラクターを選びます。
続いて左の欄から「ホーク」→「体力」→「体力 <25%」を選択します。
そして右隣の欄から「アビリティを使用」→「ヒール」を登録します。これでホークの体力が 25% 以下になった時、メンバーが自動的にヒールで回復してくれます。
ターゲットと状況の組み合わせは数知れないほど用意できるので、うまく利用すれば強力なコンボ攻撃のパターンも作れるでしょう。

行動の優先順位について

行動は、順番が上にあるものほど優先されます。そのため「体力<25%」になったら各自にポーションを飲ませる行動を作り、上位の優先順位に移動すればバトル中にキャラクターが行動不能になりにくくなるでしょう。

耐性

各キャラクターの耐性に関するステータスを確認することができます。

Item List アイテムリスト

アイテムの装備／管理

アイテムリストでは、各キャラクターの装備アイテムの変更や確認をしたり、消費アイテムを使用したりすることができます。

アイテムリスト画面の見方



1 武器：武器を装備します。武器の種類によってアイコンが異なります。クラスによっては武器＋盾、それぞれの手に短剣を装備することも可能です。

2 防具：ホークは頭、体、手、足の各部位にそれぞれ防具アイテムを装備することができます。

3 ベルト、首飾り、指輪のアクセサリーを装備します。指輪は2つまで装備することができます。指輪を装備する際は、Ⓐボタンまたは Ⓧボタンで装備する場所を選んでください。

4 現在装備中のアイテムにはチェックマークが表示されます。

5 各アイテムの価値を表します（P34）。

6 新たに追加され、まだ確認していないアイテムにはアイコンが表示されます。一度でも選択、確認するとアイコンは消えます。

7 現在の所持金を表します（通貨単位については P20）。

8 アイテムリストの所持限度です（P35）。

9 仲間の防具に関するアップグレードのレベルを表します（P35）。アップグレードを行うとマークが増えていきます。

※仲間は防具の変更を行うことができません。
※ヴァリックは武器の装備変更を行うことができません。

カテゴリーの切り替え

アイテムは以下の６つのカテゴリーに分類されています。
アイテムリスト画面で左トリガー、右トリガーを押すと切り替えることができます。

武器
武器全般と盾の装備が表示されます。装備できる武器は明るく表示されます。

防具
頭、手、体、足に装備する防具アイテムが表示されます。
仲間は装備することはできません。

アクセサリ
ベルト、首飾り、指輪のアクセサリアイテムが表示されます。

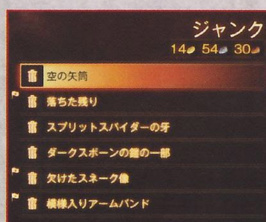
消耗アイテム
ポーションや治療キットなどの消費アイテムが表示されます。
明るく表示されているものは A ボタンで使用できます。

その他
主に所持しているルーンアイテムなどが表示されます。

ジャンク
手に入れた不要なジャンクアイテムが表示されます。
ゴミ箱のアイコンのついたアイテムは使用したり装備することはできません。

ジャンクアイテムの操作

ジャンクアイテムのカテゴリは、不要なアイテムが入れられます。装備アイテムなども、選択して Y ボタンで決定するとジャンクの中に移動されます。ジャンクの中から元に戻したい場合は、アイテムを選択して A ボタンで決定してください。
ジャンクの中に入っているアイテムは、Y ボタンを押すと破棄してアイテムリストから消すことができます。破棄したアイテムは元に戻らないので注意してください。



ジャンクアイテムについて

ゴミ箱のマークのついたジャンクアイテムは、特に利用価値がないのでお店で売却するといいでしょう。お店では Y ボタンを押すとジャンクに入っているすべてのアイテムをまとめて売却することが可能です。
ジャンクアイテムも、価値のある武器や防具と同様、1つにつき1個数を消費します。
ダンジョンで所持限度がオーバーしたら、いらないものから破棄していくといいでしょう。

アイテムの価値について

武器、防具、アクセサリの装備アイテムに表示される☆マークは、装備するキャラクターに対するアイテムのおおよその価値を表します。
☆×2を標準として、☆が増えるほどそのキャラクターにとって価値が高いことを意味します。そのため、キャラクターが成長すれば古いアイテムは価値が下がり、☆の数が減っていきます。
また能力の異なるキャラクターが装備すれば、同じアイテムであっても☆の数が変動します。



アイテムセット

アイテム名に同じ名前がついたアイテムセットが出現することがあります。アイテムセット一式をすべて装備することで、そのセットが持つステータスボーナスが付加されます。
ボーナス効果は、「アビリティ」内で確認することができます。



付加能力

アイテムには、それぞれベースとなる性能のほかに、さまざまな付加能力が備わっている場合があります。付加能力はアイテムの説明欄に緑色の文字で表示され、装備すると能力がアップしたり効果を発揮します。

▸ 付加能力例

［属性名］ダメージ	各属性の追加ダメージ
［属性名］耐性	各属性の耐性アップ
命中	武器による命中率アップ
物理ダメージ	物理ダメージアップ
クリティカル率	クリティカルヒットの発生率アップ
スタミナ / マナ	スタミナ / マナをアップ
体力	体力の最大値をアップ
回避	回避率をアップ
このキャラクターへの回復	回復を受けた際の回復率がアップ
回復率	体力やスタミナ / マナの回復率がアップ
敵がコインを多く落とす	敵がコインを落としやすくなる
攻撃速度	武器による攻撃速度がアップ



所持限度



アイテムリストには所持限度があり、現在の個数／最大個数と表示され、最大値を超えてアイテムを持つことはできません。
アイテムは大きいものも小さいものもすべて 1 個としてカウントされます。持てなくなったらジャンク品から捨てていきましょう（P33）。

所持限度の拡張について

お店では、「バックパック」アイテムを売っていることがあります。
バックパックを購入すると自動的に所持限度の最大値がアップするので、見つけたら手に入れておくといいでしょう。

仲間の装備

仲間は武器（ヴァリックを除く）とアクセサリの装備を変更することができます。
ホークと同様に、良い武器とアクセサリが手に入ったら装備を変更して強化しましょう。
仲間の防具はアップグレードによって強化できます。また、ストーリーの進行に応じて防具が変化することもあります。

防具のアップグレード



お店では、各キャラクターの防具をアップグレードするアイテムが売られていることがあります。アップグレードをすることでルーンによるエンチャント（P23）を行ったり、さまざまな強化が行えます。

ヴァリックの武器変更について



ヴァリックは愛用の「ビアンカ」しか使用できません。武器の変更はできませんが、ビアンカはヴァリックの成長にあわせて強化されていきます。

Battle System 戦闘

バトルシステムについて

バトル時は、操作するパーティメンバーを切り替えたり、アクションメニューとショートカットメニューを駆使しながら戦っていくことになります。

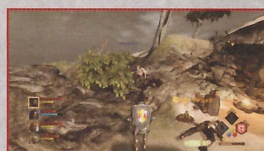
バトルの流れ

フィールド上で遭遇したり、会話イベントの結果敵と戦うことになると、自動的にバトルが始まります。バトル中は、そのエリアの敵すべてを倒してバトルが終了するまでほかのエリアへ移動することができません。



バトルの終了

エリア内のすべての敵を倒すか、イベントバトルでボスを倒すとバトルが終了します。パドル終了時には、画面には得られた経験値のほか、入手したお金、アイテム、達成したイベントなどさまざまな情報が表示されます。バトル終了時は、全キャラクターの体力とスタミナ／マナが全回復し、倒れていたキャラクターも復活します。



キャラクターの離脱

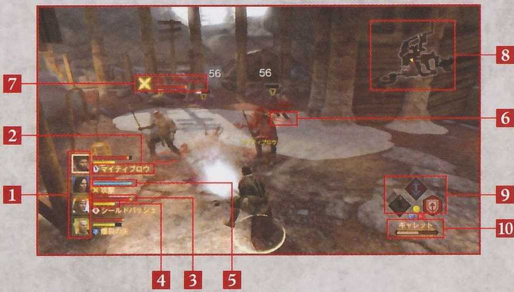
バトル中に体力が０になったキャラクターは倒れて操作不能になります。
魔道士のスペル「リザレクション」などがあればバトル中に生き返すことができます。操作しているキャラクターが倒れた場合は、自動的にほかのキャラクターの操作に切り替わります。倒れていたキャラクターはバトル終了時に全員自動的に復活しますが、負傷状態になっており、体力の最大値が減少します（P38）。

ゲームオーバー

パーティメンバー全員が倒れるとゲームオーバーになります。ゲームオーバー時には以下のメニューが表示されます。

最新セーブのロード	最期にセーブした場所から再開します。
ゲームをロード	セーブデータを選択してロードを行います。
難易度の変更	難易度を変更します。
終了	ゲームを終了し、タイトル画面へ戻ります。

画面の見方



1 キャラクターのポートレートに現在の状態が表示されます。

 ダメージを受けている状態です。

 体力が0になり倒れています。

 現在操作中のキャラクターです。

 レベルアップしていることを表します。

2 現在行動中のアクションです。

3 キャラクターの体力です。0 になると倒れて行動不能になります。

4 キャラクターのスタミナです（戦士、ローグの場合）。アビリティを使用する際に消費します。

5 キャラクターのマナです（魔道士の場合）。アビリティを使用する際に消費します。

6 キャラクターの足下には敵･味方を分類するリングが表示されます（プレイヤーパーティ = 黄、敵 = 赤）。

7 現在攻撃中の敵の名前と体力です。

8 周辺のエリアの簡易マップです。

9 バトルショートカットメニューです。後ろ側にはメニューの 2 列目が表示されています。

 ポーションなどのアイテムを割り当てている場合は、残り個数が表示されます。

 アクティブアビリティやアイテムを使用すると、アイコンが暗くなり、クールダウンが
完了してアイコンが明るくなるまで再度使用することができません。

10 操作キャラクターの現在の経験値です。

体力

キャラクターの体力はダメージを受けると体力が減少していき、体力ゲージがなくなるとキャラクターは倒れて行動不能になります。体力の最大値は能力値の丈夫さの値によって決まります。回復を行いたい時はポーションか魔道士のヒールなどのアビリティを使用しましょう。

負傷の状態と回復

バトル中に倒れたキャラクターは、バトル終了時に復活しますが、負傷状態になります。負傷時はポートレートにアイコンが表示され、さらに体力ゲージが通常より短くなります。アイテムの治療キットを使用するか、パーティメンバーの入れ替え画面（P19）になると回復することができます。

スタミナ／マナ

スタミナは戦士とローグのアビリティを使用する際に消費し、マナは魔道士のアビリティを使用する際に消費します（アビリティの中には消費せずに使用できるものもあります）。どちらもゲージがなくなると、アビリティを使用できなくなります。



スタミナ／マナの回復について

スタミナ／マナはバトル中に自然回復させることができますが、回復の仕方がクラスによって異なります。

戦士	敵にとどめを刺すたびに回復
ローグ	攻撃が敵にヒットするたびに少量回復
魔道士	時間の経過とともに継続的に回復

バトルメニューショートカット

バトル時は、画面右下にセットしたバトルメニューショートカットを利用して戦います。
Ⓧボタン、Ⓨボタン、Ⓑボタンを押すと、それぞれに割り振ってあるアクションを行います。
また、バトルメニューショートカットは２列になっており、右トリガーを押している間は２列目を手前に表示できます。２列目を手前にしている間に各ボタンを押せば、対応しているアクションを行うことができます。
割り当て方法についてはP45を参照してください。





武器による攻撃スタイル

武器にはさまざまな種類がありますが、クラスによって装備できるものが限られています。
装備する武器によって、通常攻撃を行うスタイルが大きく異なります。

通常攻撃

バトル中にⒶボタンを押すと、キャラクターは装備している武器で通常攻撃を行います。
通常攻撃は、スタミナとマナを消費することがない基本的な攻撃方法といえます。
武器ごとの攻撃の特徴を覚えておきましょう。



戦士

片手武器+盾

両手武器に比べて攻撃力は劣りますが、すばやくダッシュで接近して攻撃することが可能です。
盾は戦士の守備をサポートするだけでなく、攻撃をする武器としての役目もあります。

両手武器

動きこそ遅いですが、重い一撃と広い攻撃範囲で敵の集団をまとめて攻撃できます。
片手武器ほど速くはないものの、敵にダッシュで近づいて攻撃をしかけることが可能です。

ローグ

二刀流

両手に短剣を装備し、すばやい動きで多くの手数が繰り出せます。
通常攻撃時は、ジャンプして攻撃したり、前転して接近するなどトリッキーな動きをします。

弓

敵から離れて遠くから弓を射るのが攻撃スタイルです。
接近戦になった時は隠し持っている短剣で活路を開きます。

魔道士

杖

杖は遠距離から敵を攻撃することができます。
また、杖にはアビリティの効果を高めるなどの能力も備わっています。

敵の攻撃順位

バトル時は、敵に狙われやすいキャラクターが攻撃を受けやすくなります。敵から攻撃を狙われゃ すいキャラクターは、次の３タイプです。
1.もっとも重い装備をまとっているキャラクター、2.もっとも多くの攻撃ダメージを与えているキャラクター、3.もっとも近くにいるキャラクターです。
このことを逆手にとれば、重装備で固めたタンク役が敵を引きつけ、魔道士やローグは安全な場所から補助や遠距離攻撃を仕掛けるといった戦術も考えられるでしょう。

回避率

回避率の値には能力値の狡猾さが影響します。
そのため、戦士や魔道士よりも解錠が得意で狡猾さに長けたローグの回避率が高くなりがちです。回避率の数値は通常の敵に対しての数値で、強い敵に対してはその数値も下がります。能力値の「回避」を選択して X ボタンを押すと、敵のクラス別の回避率値を確認することもできます。

ダメージ値

敵に与えるダメージ値は、装備武器によるダメージとキャラクターの能力値を合わせて算出されます。この場合の能力値は、戦士の筋力、ローグの器用さ、魔道士の魔力がベースとなります。
戦士の振り回す両手武器やローグの放つ弓矢によるダメージ値は確かに高いですが、攻撃のスピードが遅いという欠点があります。対照的に二刀流のローグは、短剣の一撃のダメージ値はさほどではなくても、攻撃スピードがそれを補います。
これらを踏まえた上で重要になってくるのがDPS（Damage Per Second）数値で、一秒あたりに与えるダメージ値を表します。この数値はアイテムリスト画面で各武器の項目で表示されるほか、キャラクターの能力値画面でも確認することができます。



属性ダメージ

属性ダメージには火／水／雷／自然／精霊の５つのタイプがあります。
属性ダメージは、魔道士の使う強力な攻撃アビリティや、各種武器の付属効果として相手にダメージを与えます。また、エンチャントにより、各ルーンが持つ能力を武器に付加することも可能です（P23）。
バトル時は、攻撃を受けた際に表示される文字の色で属性ダメージのタイプを識別することができます。

属性ダメージの色	
赤：パーティが受ける通常ダメージ	黄：雷ダメージ
白：物理ダメージ	緑：自然ダメージ
橙：火ダメージ	紫：精霊ダメージ
青：水ダメージ	

※回復は明るい緑で＋数値で表されます。

属性耐性

属性ダメージに対する抵抗力を表すのが属性耐性です。キャラクターレコード画面で耐性から確認することができます。

魔法耐性

魔法耐性は敵からの魔法攻撃のダメージや、魔法効果を受けた時の持続時間に影響します。

効果耐性

物理効果や属性効果に対する抵抗力を示します。

クリティカルヒット

どの攻撃も低い確率でクリティカルヒットとなって通常より大きなダメージを与えられます。クリティカル発生率と、クリティカルヒット時にダメージとして上乗せされるダメージ率は、能力値画面で確認することができます。

クロスクラス・コンボ

どのクラスにも、攻撃時に相手を特殊なステータス異常にさせるアビリティがあります。1人がアビリティで敵をステータス異常にさせ、そこへほかのキャラクターが特定のアビリティで攻撃を行うと、クロスクラス・コンボと呼ばれる強力なコンボ攻撃になります。

クロスクラス・コンボの発動

相手を脆弱、恐怖、眩暈のいずれかの状態にさせるアビリティが、クロスクラス・コンボのベースとなります。
アビリティがヒットして敵に状態異常が発生すると、その敵の頭上にクロスクラス・コンボ発動可能を知らせるアイコンが表示されます。この間に特定のアビリティを重ねるとクロスクラス・コンボが発動します。

脆弱

魔道士が習得できるアイスタッチ、コーンオブコールド、石化のアビリティ系統から脆弱を誘発できます。

◆ コンボにつなげる場合

戦士	マイティブロウ+シャッターブロウ、サイス+リーパー
ローグ	爆裂の矢+粉砕の矢 、ランスアロー+パニッシングアローなど

恐怖

相手を恐怖に陥れます。ローグの撹乱射撃、威嚇の霧、混沌などから誘発できます。

◆ コンボにつなげる場合

戦士	シールドアサルト+アサルトラッシュ、なぎ払い+吹き飛ばし、 魂の暴食+強欲
魔道士	ストーンフィスト+ゴーレムフィスト、 スピリットボルト+スピリットストライク、コープスボム

眩暈

相手をよろめかせます。戦士のシールドバッシュ、強撃、ポメルブロウなどから誘発できます。

◆ コンボにつなげる場合

ローグ	ブレイクストライク+無慈悲な一撃、切り裂き+深手など
魔道士	チェインライトニング+連鎖反応、念動の牢獄+麻痺の牢獄など

ステータス効果

アビリティの中には、クロスクラス・コンボで利用する脆弱、恐怖、眩暈以外にもさまざまなステータス効果を与えるものがあります。

混乱	敵を混乱させます。混乱した敵は自分の仲間を攻撃したり理性を失った行動をとるようになります。
ディスペル	魔法効果を打ち消します。
支配	敵を一時的に味方につけます。
潜伏	敵に見つかりにくくなります。 この間は、相手に攻撃を避けられやすくなります。
沈黙	アビリティを使用不可にします。
隠密	視界から姿を消します。隠密中に攻撃を受けると効果が消えます。
気絶/眠り/ノックバック/ノックダウン/麻痺/移動不可	いずれも相手の身動きを封じることができます。

クロスクラス・コンボについて

魔道士のコーンオブコールド+急速冷凍のアビリティは、広い範囲の敵を巻き込めるため
クロスクラス・コンボの起点にすれば、まとめて大ダメージを与えられるでしょう。
また、左記以外にもいくつかの強力なクロスクラス・コンボがあります。
攻撃パターンを作っておいて戦術に組み込んでおけば、より戦いやすくなります。



アクションメニュー

左トリガーを押し続けるとバトルにポーズがかかり、アクションメニューが表示されます。
メニューを表示したまま、左スティックでカーソルを動かし、周囲の各メニューを選択してください。
なお、アクションメニューの開き方はオプションで変更することができます（P8）。





クイックヒール
体力ポーションを使用して体力を回復します。
アイテムメニューから選ぶよりすばやく体力ポーションを使用できます。



クイックマナ／クイックスタミナ
リリウムポーションを使用してマナを回復、スタミナドリンクを使用してスタミナを回復します。



毒・爆弾
毒や爆弾のアイテムを使用します。毒と爆弾は生産で作成することができます。



ポーション
回復系のポーションや、治療キットなどを使用します。
ポーションは使用するとクールダウンが終わるまで次の使用ができません。



待機
パーティメンバーをその場に留めさせます。
もう一度待機を選択するまでパーティメンバーは動きません。



ポイント移動
指定した場所へキャラクターを移動させます。
左スティックでカーソルを動かし、Ⓐボタンで決定すると、その場所へ自動的に移動を開始します。





アクティブアビリティ
習得しているアクティブアビリティを使用します。
アクティブアビリティの多くは、使用するとクールダウンが終わるまで次の使用ができなくなります。





持続系アビリティ
習得している持続系アビリティを使用します。
持続系アビリティを使うと、もう一度使用して解除するまで効果が持続します。



バトルメニューショートカットへの割り当て

バトルショートカットメニューに、バトル時によく使う行動を割り当てておくことでスムーズに戦うことができます。ショートカットメニューには、アクションメニューからアビリティ以外にもポーションや毒などのアイテムも自由に割り振ることができます。

アクションメニューのアイコンをYボタンで選択

左トリガーを押してアクションメニューを開き、割り当てたいアビリティやアイテムのアイコンを選択します。カーソルを合わせたらYボタンで決定してください。



ショートカットに配置

画面中央にショートカットメニューが表示されるので、割り当てたい場所のボタンを押して決定してください。右トリガーを押すとショートカットメニューの２列目が表示されるので、同様に割り当てたい場所のボタンを押して決定してください。



ショートカット以外のアビリティを使う場合

バトル中に、ショートカット以外のアビリティを使用したい場合は、左トリガーでアクションメニューを表示して使用してください。

アクションメニューの活用

ショートカットメニューにポーションなどの回復アイテムを割り当てることもできますが、数少ないショートカットのスペースが減ってしまうので、アクションメニューのクイックヒールとクイックマナを活用したほうがいいでしょう。
アクションメニューの表示は、バトルにポーズをかけるのと同じです。アクションメニューを表示中にRB、LBでキャラクターの切り替えが可能なので、全員の操作が終わってからポーズを解除すれば、多彩なコンビネーションで攻撃することもできます。



Tips 冒険の知識

ロード画面にセーブデータがない

セーブデータはキャラクターごとに保存されます。ロード画面で ■ ボタンを押すと、ほかのキャラクターのセーブリストが表示されます。

仲間の防具が変更できない

仲間は武器とアクセサリーのみ変更できます（ただしヴァリックの武器は「ビアンカ」固定となります）。仲間の防具を付け替えることはできませんが、ストーリーの進行に応じて防具が変化することがあります。

仲間の体力を回復したい

LB、RB で回復させたいキャラクターに操作を切り替え、左トリガーでアクションメニューを表示し、ポーションの項目を選択してください。
続けて体力ポーションを選択して A ボタンで決定してください。アイテムを所持していない場合は選択できません。

負傷を回復したい

LB、RB で回復させたいキャラクターに操作を切り替え、左トリガーでアクションメニューを表示し、ポーションの項目を選択してください。
続けて治療キットを選択して A ボタンで決定してください。パーティメンバーの入れ替え画面を表示する際にも自動的に負傷が回復します（P19、38）。

アビリティを習得したのに使えない

ショートカットに割り振られていないアビリティは、左トリガーを押してアクションメニューを開き、アクティブアビリティまたは持続系アビリティから選択してください。
アビリティツリーで丸いアイコン（パッシブアビリティ）と小さな菱形のアイコン（アップグレード）は自動的に効果を発揮するので、自分で選択して使用することはできません。

作戦を変更したい

START ボタンを押してポーズメニューからキャラクターリスト→作戦を選び、各キャラクターごとに作戦を変更してください（P30）。

ルーンを武器に埋め込みたいが方法が分からない

ルーンを武器や防具に埋めるのは（エンチャント）、サンダルというキャラクターが登場してから可能になります。エンチャントが行えるアイテムは、ルーンスロットがあるもののみです。
ルーンやポーションなどの生産アイテムを作る際は、レシピと素材が必要になります（P21、23）。

バトル中に倒れた仲間を生き返らせたい

倒れたキャラクターを生き返らせるには、魔道士のリザレクションが必要です。リザレクションを使用するには、癒しのオーラを発動している必要があります。また、あらかじめライフウォードポーションを飲んでいれば、キャラクターが倒れそうになった際、自動的に蘇生させることができます。

アイテムが拾えない

アイテムリストの所持限度がMAXになっている場合は、それ以上拾うことができません。ジャンクの項目を選択し、Y ボタンでジャンク内のアイテムを破棄するか、所持アイテムをお店で売却してください。

手に入れたコーデックスやクエストを確認したい

START ボタンを押してポーズメニューを開き、ジャーナルを選択してください。
ジャーナル画面で左トリガーか右トリガーを押すと、現在のクエストのほか終了したクエストと手に入れたコーデックスを確認することができます。

キャラクターの顔に矢印のアイコンが表示される

画面左下にあるキャラクターの顔アイコンに、上向きの矢印が表示されている場合は、そのキャラクターがレベルアップしていることを表します。START ボタンを押してポーズメニューからキャラクターを開き、能力値とアビリティでポイントを割り振ってキャラクターを成長させてください（P24）。

違う武器を装備したい

各クラスごとに装備できる武器は決まっています。さらに、装備が可能なクラスであっても、装備できる条件を満たしている必要があります。例えば、片手武器と盾を使っていた戦士を両手武器に変更したい場合は、武器に必要な能力値のほかに、両手持ちのアビリティを習得する必要があります。ただし、仲間のキャラクターはアビリティが限られているため、イザベラに弓を持たせるといったことはできません。

お店の場所がわかりません

BACK ボタンを押すと、そのエリアの拡大マップが表示されます。お店のある場所に向かってみてください。お店は場所によって取り扱っている種類が異なります。
また、店主に話しかけても売買を行うことはできません。お店の横に置かれているアイテムや品物を選択することで商品を見たり、生産を行ったりすることができます。



Credits

クレジット

BIOWARE

Dragon Age II Senior Leadership

Executive Producer and Project Director: Mark Darrah
Lead Designer: Mike Laidlaw
Art Director: Matthew Goldman
Technical Director: Jacques Lebrun
Project Development Director: Alain Baxter
Technical Development Director: Adriana Lopez
Quality Assurance Lead: Nathan Frederick
Online Producer: Fernando Melo
Franchise Development Director: Benoit Houle

Art and Animation

Character Artists: Shane Hawco (Lead), Ben Carriere, Leroy Chen, Jae Keum, Francis Lacuna
Cinematic Animators: Greg Lidstone (Lead), Carlos Arancibia, Edward Beek, Tim Golem, Suhas Holla, Nathan Zufelt
Concept Artists: Ben Huen, Ville Kinnunen, Steve Klit, Casper Konefal, Matt Rhodes, Ramil Sunga, Nick Thornborrow
Environment Artists: Ben McGrath (Lead), Sheila Nash (Technical Lead), Casey Baldwin, Hayden Duvall, Andrew Farrell, Rohan Knuckey, Boyd McKenzie,Chris Ryzebol, Andre Santos, Lee Scheinbeim, Alex Scott
GUI Artists: Warren Heise (Lead), Tyler Lee
In-Game Animators: Clove Roy (Lead), Julio Alas,Steve Gilmour, Marc Jarvis, Michael Milan, Cody Paulson, John Santos
Technical Animators: Charles Looker (Lead), Kevin Ng, Steve Runham
Technical Artists: Geordie Moffatt (Lead), Yunus "Light" Balcioglu, Daniel Fedor, Suhwan Pak
Visual Effects Artists: Alim Chaarani (Lead), Jacky Xuan
Additional Art and Animation: Joy Ang, Heather Cerlan (BioWare Mythic), Chad Emond, Harvey Fong, Trevor Gilday, Lucas Hardi (BioWare Mythic), Sung Kim, Terrence Kim, Tohan Kim (BioWare Mythic), Mikko Kinnunen, Nate LaMartina, Tom Rhodes, Rion Swanson

Audio, Localization, and External Resources

Audio Designers: Michael Kent (Creative Lead), Jeremie Voillot (Technical Lead), Matt Besler, Patrick Biason, Steven Bigras, Real Cardinal, Terry Fairfield, Andrew Gray, Joel Green, Jordan Ivey
Voice-Over Producer / Director: Caroline Livingstone
External Producer: John Campbell
Assistant External Producers: Susanne Hunka, Steve Lam
Localization Producer: Jenny McKearney
Localization Project Manager: Jason Barlow
Assistant Localization Project Manager: Melanie Faulknor
Localization Consultant: Fausto Ceccarelli
Voice-Over Quality Assurance: James Hamilton

Design

Cinematic Designers: Jonathan Perry (Lead), Vanessa Alvarado, Richard Boisvert, John Ebenger, Ryan Ebenger, John Epler, Jonathan Epp, Frank Gordon, Sarah Hayward, Samuel Irwin, James McVinnie
Gameplay Designers: Peter Thomas (Lead), Mark Acero, Michael Liaw, Grant Mackay, Josh Stiksma
Level Designers: Yaron Jakobs (Lead), Mark Barazzuol, Tony Evans, Craig Graff, Jason Hill, Kaelin Lavallee, Tony Lynch, Cori May, David Sims, David Sitar, Keith Warner
Production Designers: Rob Bartel, Dan Lazin, Aidan Scanlan
Writers: David Gaider (Lead), Ferret Baudoin, Sheryl Chee, Jennifer Brandes Hepler, Mary Kirby, Luke Kristjanson
Editors: Chris Corfe, Carlo Lynch, Karin Weekes
Additional Design: Noel Borstad, Tonia Laird, Michelle Pettit-Mee, Catherine Walsh

Production

Producers / Project Managers: Daniel De Freitas, Derek French, Joshua Langley, Kevin Loh, Colleen Perman, Nadia Phillipchuk, Heather Rabatich, Homan Sanaie, Kyle Scott, Robyn Theberge
Additional Production: Randy Hildebrand

Programming

Audio Programmers: Andrew Butcher, Carson Fee, David Streat
Graphics Programmers: Andreas Papathanasis (Lead), Chris Michael Smith, Cody Watts, Keith Yerex
Localization Programmers: Chris Christou, Andy Desplenter, Christopher Mihalick
Programmers: Derek Beland (Lead Architect), Gavin Burt (Gameplay Lead), Owen Borstad, Mark Brockington, John Fedorkiw, Michael Hamilton, Sebastian Hanlon, Yuri Leontiev, Christopher Kerr, Nicolas NgManSun, David Robinson, Paul Roffel, Paul Schultz, Michael Webb, Ross Gardner (Initial Technical Director)

Tools Programmers: Bryan Derksen, James Goldman, Scott Meadows, David Mergele, Curtis Onuczko, James Redford, Sydney Tang, Jon Thompson, Mika Uusnakki

Additional Programming: Devin Doucette, George Hornmoen, Matt Peters, Henry Smith

Quality Assurance

Analysts: Dieter Goetzinger (Technical Lead), Edward Pollard (External Lead), Mark Ramsden (Design Lead), William Brewer (Compliance Lead), Benjamin Blanchard, Andrew Gauthier, Robert Girardin, Will Kuhn, Allan Schumacher, Allan Smith, Bruce Venne, Mike Wellman, Stanley Woo

QA Programmers: Alex Lucas (Lead), Edward Bassett, Jonathan Cooper, Dave Schaefer, Jay Zhou

Term Testers: Oliver Aguilar, Luke Barrett, Dave Berkes, Robert Budac, Kai Chen, David Clifford, Gary Conrad, Andrew Crowe, Kristin Czarny, Patrick Demkiw, Chad De Wolfe, Dale Furutani, James Guindon, Alan Hildebrandt, Patrick Irwin, Michael Ivey, Michael Lang, James Leung, Catherine Lundgren, Isaac Matichuk, Cody Ouimet, Corey Owens, Lee Panas, Celeste Phillips, Steven Rideout, Tim Rideout, Joël Roy, Varden Schwake, Emil Sofroniev, Colin Steedman, Devon Wetheral, Nathan Willis

Additional QA: Tracy Aguilar, David Chung, Matthew Clarke, James Dang, Matthew Eades, Dave Gerhart, Bryan Featherstone, Scott Horner, John Lacanlale, Matt Powell, Jason Rasch, Corey Runnalls

Marketing

Worldwide Director of Marketing: David S. Silverman

Senior Director of Marketing, Europe: Maria Sayans

Advertising: Dana Marineau, Dustin Shekell, Leslie Shinn

Online: Derek Larke (Manager), Jeff Marvin, Jesse Reid, Jeff Rousell, "Evil" Chris Priestly, Victor Wachter

Product Management: Randall Bishop

Public Relations: Andrew Wong (Manager), Cindy Lum

Video: Neel Upadhye

Additional Marketing: Chase Boyajian, Michael Brogowitz, Mark Edwards, Holden Hume, Keith Larson, Deeka Macdonald, Lauren Siegel, Matthew Villeneuve

Studio Leadership, BioWare Edmonton

Studio General Manager and Vice-President, Electronic Arts: Aaryn Flynn

Senior Director, Creative Development: Alistair McNally

Senior Director, Development Operations: Shauna Perry

Senior Director, Finance: Kevin Gunderman

Senior Director, Operations: Vince Waldon

Senior Director, Business Planning and Development: Richard Iwaniuk

Director of Human Resources: Mark Kluchky

Director of Programming: Daniel Martin

Quality Assurance Department Manager: Tulay Tetiker

Co-Director of Production: Duane Webb

Assistant Director of Art and Animation: Dean Andersen

Assistant Director of Design: Preston Watamaniuk

Assistant Director of Information Systems: Lee Evanochko

Senior Manager of Product Planning and Development: Chris Bain

Executive Assistants: Teresa Meester, Greta Melinchuk

Administration: Keri Clark (Manager), Tricia Cameron, Kris Donado, Amy Fraser, Raj Grewal, Nils Kuhnert, Kirsten Mailhot, Jeanne-Marie Owens, Barbara Schmid

Finance Managers: David Conway, Vanessa Potter

Human Resources: Celia Arévalo (BioWare Edmonton), Holly Bierbaum (BioWare Austin), Elisabeth Boehme (BioWare Edmonton), Eve Brison (BioWare Mythic), Tammy Johnson (BioWare Austin), Leanne Korotash (BioWare Edmonton), Christopher Pangrass (BioWare Edmonton), Ashley Pierce (BioWare Austin), Laura Sowder (BioWare Mythic)

Information Systems and Facilities

Application Support: Julian Karst (Lead), Chris Hoban, Robert McKenna

Desktop Support: Dave McGruther (Lead), Shane Gaudry, Neal Gray, Jeff Mills, Brett Tollefson

Infrastructure: Craig Miller (Lead), Sam Decker, Wayne Mah

Facilities: Dean Crowell (Manager), Kelly Wambold

Additional Information Systems: Hanne Bjornstad

Special Thanks

Jessica Chobot, Tom Cipolla (Senior Vice President, EA), Felicia Day, Scott Forrest, Stacy Glass, Nelson Housden, Jens Uwe Intat (Senior Vice President, EA), Thomas Kelty, Pat LaBine, Brad Margolis, Kevin Martens, Steve Schnur (Vice President EA), Todd Schull, Karl Smith, Nancy Smith (Executive Vice President, EA), Iain Stevens-Guille, Mac Walters, Colin Walmsley, Chris Zarmakoupis, the rest of the BioWare teams in Edmonton, Austin, Montreal, Fairfax, and Galway, and the rest of the team at EAGL and EA. Thanks to all our families for your support!



CAST

Hawke: Jo Wyatt, Nicholas Boulton
Anders: Adam Howden
Aveline: Joanna Roth
Bethany: Rebekah Staton
Carver: Nico Lennon
Fenris: Gideon Emery
Isabela: Victoria Kruger
Meredith: Jean Gilpin
Merrill: Eve Myles
Varric: Brian Bloom
Additional Voices: Jocelyn Ahlf, Robin Atkin Downes, Rachel Atkins, April Banigan, Mark Bazeley, Riley Beach, Oliver Bee, Tim Bentinck, Kate Binchy, Shannon Blanchet, Kellie Bright, Lora Brovold, Charlie Cameron, Clinton Carew, Óscar Castellanos, Tom Chadbon, Simon Chadwick, Pandora Colin, Stephane Cornicard, Belinda Cornish, Jon Curry, Daniel Curshen, Tim Dadabo, Shaun Dingwall, Paul Morgan Donald, D.C. Douglas, Susan Duerden, Greg Ellis, Keith Ferguson, Paul Fox, Héctor Garay, Jesse Gervais, Jamie Glover, Christopher Godwin, Zach Hanks, Jonathan Harden, Mark Healy, Lisa Hogg, Stuart Hoye, Jessica Juffre, Corinne Kempa, Arlen Konopaki, Adam Leadbeater, Mark Lewis Jones, Yuri Lowenthal, Aoife McMahon, Mark Meer, Deborah Moore, Kate Mulgrew, Natasha Napoleao, Chris Nayak, Alec Newman, Mary Ann O'Donoghue, Nicole Papadopoulos, Olivia Poulet, Miranda Raison, Alix Wilton Regan, David Rintoul, Reece Ritchie, Christine Roberts, Mike Robertson, David Rolston, John Rubinow, Dwight Schultz, Jason Singer, David Sterne, Ronan Summers, Keith Szarabajka, Louis Tamone, Fred Tatasciore, Emma Tate, Steve Valentine, Jim Ward, Rick D. Wasserman, Timothy Watson, Danny Webb, Douglas Weston, James Daniel Wilson, Stephanie Wolfe, Scott Yakiwchuk, Fred Zbryski, Patricia Zentilli

ELECTRONIC ARTS

BioWare Group Leadership

Co-founder, BioWare / Group General Manager, BioWare Group / Senior Vice President, EA: Dr. Ray Muzyka
Co-founder, BioWare / General Manager, BioWare Austin / Vice President, EA: Dr. Greg Zeschuk
Group Operations Officer, BioWare Group / Vice President, EA: Rob Denton
Group Marketing Officer, BioWare Group / Vice President, EA: Patrick Buechner

Corporate Leadership

Chief Executive Officer: John Riccitiello
Chief Operating Officer: John Schappert
Chief Financial Officer and Executive Vice President: Eric Brown
Executive Vice President, Business and Legal Affairs: Joel Linzner
Executive Vice President, Human Resources: Gabrielle Toledano
Vice President, Corporate Communications: Jeff Brown

EA Games Label Leadership

President: Frank Gibeau
Chief Operations Officer and Senior Vice President: Bryan Neider
Chief Financial Officer and Vice President: Mike Williams
Chief Revenue Officer and Executive Vice President: Jeff Karp
Chief Technology Officer and Vice President: David O'Connor
Vice President, Human Resources: Mala Singh
Vice President, Public Relations: Tammy Schachter

Localization

International Project Managers: Cláudia Serafim, Sebastian Sparr
Engineering: Antonio Moya (Project Lead), Pedro Alfageme Langdon (Audio Lead), Danilo "Warrior" Guerrero (Technical Lead), Juan Serrano Yuste (Assistant Technical Lead), Alberto Abad, Iván Arroyo, Francisco Retuerta De Lara, Ricardo Espinosa Navarro, Alberto Marín Ibáñez, Jose Pablo Hernández Cano, David Rodríguez, Adolfo Fernández García
Coordination: Marcel Elsner, Marco Nicolino, Nadine Wagner
Mastering: Rubén Del Pozo Moreno, Tomas Pedreño
Recording: Bruno Dos Santos Pereira, Daniel Harty
Localization Testing: Hugo Rivalland (Project Manager), Philippe "Ollas" Charel (Lead), Hélène Hiére (Lead), Jordi Gallopin (French Lead), Robert Lévai (German Lead), Cristian de Frassine (Italian Lead), Lukasz Srodka (Polish Lead), Oleksandr Lebid (Russian Lead), Iñigo Luzuriaga (Spanish Lead), Koroleva Anastasiya, Pierre Attali, Anima Berriatua, Giulia Brusaferri, Ana Calvillo, Rita Miriam Drago, Till Dzierzon, Sonja Engelhardt, Nacho Gaitan, Holeneva Galina, Paolo Giunti, Michael Glutz, Izabela Godzic, Dirk Kröll, Kamil "Cascador" Kurpios, Jalil Laalami Ouali, Gilles Mathiaut, Matthieu Montpellier, Benoît Mora, Sgibneva Natalia, Lyutfaliev Sarkhan, Angela Stockinger, Jérémy Teyssier, Martin von Cetto, Alicja Warowna, Angrit Wetzel, Aleksandra Zrebiec

Motion Capture

Studio Director: David Pierce

Post-Production Director: Mike Harrison

Production Manager: Brad Oleksy

CG Supervisor: Ryan Hietanen

Production: Blair Leckie (Lead), Dave Raposo (Lead), Atlin Fraser, Vince Hung, Shelley Karakochuk, Vince Ng, Derek Peristy, Ken Tsia, Greg Wellwood

Systems: Mike Iguidez, Nigel Nunn, Troy Thibodeau

Quality Assurance

EA Canada: Matthew McGillivray (Lead), Aaron Adams, Scott Balmer, Corey Bussey, Joel Cappelletto, David Coleman, Toby Copithorne, Steve Coscarella, Jessica Docherty, Alphonse Du, Timothy Duong, Steve Froste, Eric Hanna, Dustin Harwood, Henry Huang, Aman Janjua, Jennifer Jenkins, Rahim Kara, Darryl Liew, Daniel Man, Seth Mayer, Kyle Parsons, Michael Rousseau, Ashton Tower, Hugh Tran, Steve Waldman, Kristin Warren, Brandon Willett, Jerry Wong, Trevor Wong

EA Hyderabad: Hemanth Reddy Battula, Sravan Kumar Bommireddy, Murali Sridhar Chandanada, Debanand Charchi, Naga Sai Harish Chavali, Vikas Devarakonda, Pavan Kumar Gadepally, Rama Naresh Gowrisetty, Sandeep Kumar Guttedar, Bhanu Chander Kandi, Swarna Kumar Kasarla, Kulwinder Kaur, Vikash Kumar, Shravan Kumar Sidigum, Sneha Naveen Kumar Masabathulla, Abhishek Nag, Bhargava Kartheek Padamati, Sreekanth Pratti, Sri Harsha Pydi, Naga Vijaya Rao Sutari, Sudhakara Vankayalapati, Sai Srujan Kumar Yadavally, Naveen Yamijala



EXTERNAL PARTNERS

Art and Animation

Character / Environment Art: Liquid Development LLC, SperaSoft Inc., Ten Gun Design Inc.

Game Trailer: Digic Pictures

Audio and Localization

Geopolitical Evaluation: Englobe Inc.

Original Score: Inon Zur

Music Performance: Aubrey Ashburn, Chris Bleth, The Lyris Quartet

Music Production and Recording: Penka Kouneva, John Kurlander, Tim Loo, Idan Raichel, Assaf Rinde, Noah Snyder, Paul Taylor

Translation: Albion Localisations (Poland), Robert Böck (Germany), ExeQuo (France), ITI Ltd. (Russia), Synthesis International S.r.l. (Italy and Spain), Florian Vanino (Germany)

Voice-Over Direction: Phil Evans, Damien Goodwin, Ginny McSwain

Voice-Over Post-Production: Wave Generation (Montreal), Wolf Willow Sound (Edmonton)

Voice-Over Recording: Anakan GmbH (Germany), ExeQuo (France), Pomann Sound (New York), Rec Games Sonido (Madrid), Side UK (London), Studiopolis (Los Angeles), Wolf Willow Sound (Edmonton)

Programming

Platform Optimization: Mesopotamia Software Inc.

Real-Time Rendering R&D: Jorge Jimenez, Diego Gutierrez

"I'm Not Calling You a Liar (Dragon Age II – Varric's Theme)" Performed by Florence and the Machine Produced by Inon Zur and Steve Schnur Mixed by Jack Joseph Puig Mastered by Bernie Grundman Written by Florence Welch Published by Goldzeal / Universal Polygram Int'l (ASCAP) Recording courtesy of Island Records under license from Universal Music Enterprises





JAPANESE LOCALIZATION

JAPANESE CAST

Akemi Okamura
Atsuko Tanaka
Atsushi Imaruoka
Ayano Miura
Daisuke Egawa
Daisuke Namikawa
Hidenori Takahashi
Hisako Kyoda
Ikue Ohtani
Ikuko Tani
Kazue Komiya
Kazuhiro Anzai
Kenji Hamada
Kikuko Inoue
Kiyohito Yoshikai
Kumi Tanaka
Kunpei Sakamoto
Makiko Nabei
Masaki Terasoma
Megumi Yamato
Mika Kanda
Miyuki Sawashiro
Naoko Yasuda
Naomi Kusumi
Osamu Sonoe
Rokuro Naya
Shinobu Matsumoto
Shinya Fukumatsu
Shozo Iizuka
Takako Honda
Takanobu Hozumi
Takayuki Masuda
Takeshi Kusao
Tamio Ohki
Tarusuke Shingaki
Tomo Adachi
Tomoyuki Higuchi
Toru Ohkawa
Toru Sakurai
Yasuhiro Mamiya
Yasumichi Kushida
Yoshiko Sakakibara
Yosuke Akimoto
Yuichi Ishigami
Yuki Masuda
Yuko Kaida
Yutaka Aoyama

SPIKE CO., LTD.

Localization Producer

Satoru Honma

Overseas Team

Yasu Iizuka
Satoshi Akaishizawa
Daisuke Yamamoto
Yusuke Katagata

Sales Team

Koji Yukita
Atsushi Narui
Miwa Shirai

Marketing Team

Masakazu Azegami
Naoya Takeuchi
Satoshi Koike
Shunsuke Kousaka
Takuro Uchida
Ryo Ohkawa

Project Management Team

Takashi Iwama
Juri Kamino
Ai Taguchi

Supervisor

Mitsutoshi Sakurai
Maki Kimura

ENTALIZE CO.,LTD.

Translation

Aiko Takahashi
Kei Suzuki
Makoto Fujiwara
Masanobu Suto
Michiaki Tanada
Nao Endo
Takashi Sawada

Recording

Atsuhiro Eguchi
Shigeru Inoue
Yoshihisa Saegusa

Quality Assurance
Yu Nakabayashi
Kazuto Ikeshima
Naoyuki Sonoda
Naoyuki Hirayama

DIGITAL HEARTS CO.,LTD.
Quality Assurance
Kiyohito Touyama
Motonobu Matsubara
Tomohiro Nakai
Kenta Aoki
Shinji Yamashina

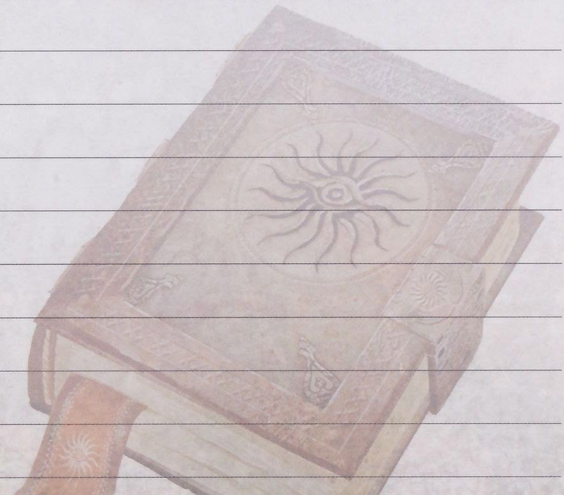
Special Thanks
Toshiaki Tsugane
Masanao Akahori
Yasuyuki Araki
Takamitsu Kashima
Utano Ishiwata
"Anthony"
Eiji Tahira
Masashi Nagakura

BIOWARE
Lead Programmer: David Mergele
Programmers: Chris Kerr, Curtis Onuczko, Andrew Butcher
Technical Audio Lead: Jeremie Voillot
Audio Artists: Matt Besler, Terry Fairfield
Assistant External Producer: Steve Lam
Lead Level Designer: Keith Warner
Cinematic Lead: Jonathan Perry
Assistant Localization Project Manager: Melanie Faulknor
Localization Project Manager: Flor Garcia-Ruiz
Associate Development Manager: Tony Jung
Senior Director of Business Planning and Development: Richard Iwaniuk
Special Thanks: Jonathan Epp

EDGE OF REALITY
President: Binu Philip
CEO: Rob Cohen
Technical Director: Jacob Meakin
Vice President: Mike Panoff
Creative Director: Mark Nau
Art Director: Ewan Lee
Director of Development: Gabe Jones
IT/Network Admin: Michael Thai, Jordan Greene
HR Manager: Anna Bruski
Programmers: Michael Atchison, Robert "Bo" Buchanan, Chuck Karpiak, Mark Lewis, Justin Marcus, Nolen Tabner
GUI Artist: Jon Wofford
Quality Assurance Analysts: Marie Harang, Andrew Newman, Abraham Perez, James Tjaden
Production: Mike Gallo, Bri Thatcher
Special Thanks: Gregory John, Rich Santiano



Note
ノート




映画がゲームの
“序章”となる。
ドラゴンエイジ
――ブラッドメイジの聖戦――
2.11 物語の幕が明ける
http://www.dragonagemovie.jp/
©2012 Dragon Age Project. All rights reserved by FUNimation / T.O Entertainment



XBOX 360
このRPGには、
血が通っている
すべてはここから始まった…。
あなたの知らない真実をプレイできるシリーズ第1作。
DRAGON AGE
ORIGINS
日本版特典"6つのダウンロードコンテンツ"に加え、
大規模拡張パック
「Dragon Age: Origins - Awakening」、
「ウィッチハント」、「フィーストデイのギフト」、
「フィーストデイのいたずら」を封入した究極の完全版。
人気のタイトルを
プラチナコレクション
お得な新価格で
CERO
D
17才以上対象
絶賛発売中 希望小売価格:3,990円(税込)
Spike
EA
BioWARE
© 2011 Electronic Arts Inc. EA and EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. BioWare, BioWare logo, Dragon Age and Dragon Age logo are trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. All other trademarks are the property of their respective owners.

株式会社 スパイク

〒107-0052 東京都港区赤坂 2-17-7 赤坂溜池タワー
スパイクユーザーサポート TEL:03-5575-5679
(土・日・祝祭日を除く月~金 10:00 ~ 18:00)
http://www.spike.co.jp

Part No. X18-01612-01